

PULP CTHULHU™

PULP - ÉPOQUE MODERNE

Nom _____ Lieu de naissance _____ Pronom _____

Occupation _____ Résidence _____ Âge _____

Occupation _____



CARACTÉRISTIQUES

FOR	Base	Demi	Cinq.	TAI	Base	Demi	Cinq.	Points de vie	Maximum	Actuels	
CON	Base	Demi	Cinq.	POU	Base	Demi	Cinq.	Points de magie	Maximum	Actuels	
DEX	Base	Demi	Cinq.	APP	Base	Demi	Cinq.	Chance	Initiale	Actuelle	
INT	Base	Demi	Cinq.	ÉDU	Base	Demi	Cinq.	Santé Mentale	Initiale	Actuelle	Folie

TALENTS PULP

SAN max. Folie temp. Folie persist. Blessure grave Inconscience Mort

COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> _____ (05%) <i>Arts et métiers</i>	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Pilotage</i>	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Combat à distance (Armes de poing) (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Combat à distance (Fusils) (25%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> _____ <i>Combat à distance</i>	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Combat rapproché (Corps à corps) (25%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> _____ <i>Combat rapproché</i>	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____ (ÉDU) <i>Langue maternelle</i>	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Sciences</i>	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Langues</i>	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____ (10%) <i>Survie</i>	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Mécanique (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.
<input type="checkbox"/> Droit (05%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	Base	Demi	Cinq.	<input type="checkbox"/> _____	Base	Demi	Cinq.

COMBAT

Arme	Comp.	Dégâts	Cadence	Portée	Capacité	Panne	MVT
À mains nues		1D3 + Imp	1	-	-	-	

Carrure

Esquive

Impact

PROFIL

Description _____	Traits _____
_____	_____
_____	_____
Idéologie et croyances _____	Séquelles et cicatrices _____
_____	_____
_____	_____
Personnes importantes _____	Phobies et manies _____
_____	_____
_____	_____
Lieux significatifs _____	Ouvrages occultes et sortilèges _____
_____	_____
_____	_____
Biens précieux _____	Rencontres avec des entités étranges _____
_____	_____
_____	_____

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes _____

Espèces _____

Capital _____

AMIS HÉROS



Nom _____
Joueuse _____
Nom _____
Joueuse _____
Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____
Nom _____
Joueuse _____
Nom _____
Joueuse _____

AIDE-MÉMOIRE

Tests de compétence ou de caractéristique

Niveau de réussite :	Maladresse 100/96+	Échec > %	Ordinaire ≤ %	Majeure ½ %	Extrême ¼ %	Critique 01
----------------------	-----------------------	--------------	------------------	----------------	----------------	----------------

Redoubler un test : justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale

Blessures et soins

Premiers soins : soigne 1 PV Médecine : soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte ≥ à ½ des PV max. en une attaque

Tombe à 0 PV sans blessure grave = **inconscient**

Tombe à 0 PV avec blessure grave = **mourant**

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine nécessaire

Guérison naturelle (sans blessure grave) : récupère 1 PV par jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test par semaine

